# How to / Trackmania / Manialink / Building a Maniapage

Author : Marcel (Translations: JonTheKiller, Marcel)

LAST PAGE PAGE 1 2 3 4 NEXT PAGE

## Positionnement et l'alignement

Dans les ManiaLinks Forever, il est possible de placer des éléments visuels où vous le voulez. Parce que vous aurez besoin de certaines connaissances de base sur le positionnement, je vais expliquer les méthodes utilisées en détail dans cette partie.

### Les deux types de positionnement

Avec les nouveaux manialinks vous pouvez choisir entre deux types de positionnement: Le classique connu de TMU avec la taille de 2.0 * 1.5 et le nouveau menu de positionnement qui a une taille maximale de 128 * 96.

Un aperçu concernant les deux méthodes:

**• Positionnement classique:**

X intervalle: -1,00 ... +1.00 le plus à gauche!
Y intervalle: -0,75 ... + 0.75 - le plus haut
Z intervalle: -0,50 ... + 0.50 - le plus à l'arrière-plan
Width intervalle: 0.0 ... 2.0
Height intervalle: 0.0 ... 1.5

**• Menu de positionnement:**

X intervalle: -64 ... + 64 - le plus à droite
Y intervalle: -48 ... +48 - le plus haut
Z intervalle: -32 ... +32 - le plus au premier plan
Width intervalle: 0 ... 128
Height intervalle: 0 ... 96

La principale différence entre les deux méthodes est l'intervalle des valeurs. Aussi l'esprit les X et Z se retrouvent dans le positionnement classique!

**Pour le positionnement, vous avez besoin de ces attributs:**

• pos="X Y Z" and size="Width Height" pour le positionnement classique
• posn="XY Z" and sizen="Width Height" pour le menu de positionnement

Pour menu de positionnement vous suffit d'ajouter un "n" pour l'attribut. Les valeurs sont séparées par un espace stand et entre les guillemets. Vous devez tenir à une seule possibilité de positionnement pour éviter toute confusion. Par exemple, si un quad est positionné avec pos = "0.5 0.5 0" et un autre avec posn = "32 32 0", vous allez vous perdre.

Les valeurs dépendent de l'élément principal. Cela signifie que si un élément est dans un cadre les valeurs sont relatives à la position du cadre. Si l'élément est écrit entre les balises <manialink> le point d'origine est le milieu de l'écran.

### La troisième dimension

Les éléments en positionnement libre peuvent se chevaucher les uns les autres. Qui va être en dessous de l'autre? Pour cela, vous avez déjà mentionné la valeur Z et l'intervalle correspondant. Ces intervalle est estimé seulement, il ne faut pas l'utiliser jusqu'à sa fin. Rappelez-vous que les grandes valeurs sont à l'avant dans le menu positionnement mais à l'arrière-plan dans le positionnement classique

Si deux éléments ont la même valeur Z ou si un élément n'est pas valide (pas dans l'intervalle valide) la valeur aléatoire qui décidera quel élément sera en dessous: Chaque accès au ManiaLink peut donner un autre ordre! Par conséquent, assurez-vous d'utiliser des valeurs claires et différentes. Comme nous l'avons dit, les éléments peuvent être placés dans un cadre et un cadre est un élément lui-même. Chaque cadre peut avoir sa propre valeur Z. Si un élément est dans un cadre de sa valeur Z est la somme de sa propre valeur Z et celle de l'image, bref: la somme des valeurs est la nouvelle valeur Z.

Un petit exemple: Vous avez un cadre avec la valeur Z 0.05. Dans ce cadre vous avez un quad avec la valeur Z 0.2. La dernière valeur de Z le quad est de 0,25, il chevauche tous les éléments d'une plus grande valeur Z puis 0.25.

### Un peu de pratique

Il est temps maintenant de montrer quelques exemples de code. L'explication complète sera trouvée plus tard, tout est ici sur le positionnement.

**Code**
```
<quad pos="1 0.75 0" size="2 1.5" />
```

Ce quad oriente lui-même en haut à gauche de l'écran et a la taille de la totalité de l'écran. Il peut être utilisé comme arrière-plan par exemple.

Le même est atteint par ce code:

**Code**
```
<quad posn="-64 48 0" sizen="128 96" />
```

Même ce code crée un arrière-plan a commencé en haut à gauche de l'écran central, avec le menu de positionnement.

**Code**
```
<quad sizen="20 20" />
```

Le standard pour les posn est "0 0 0", le milieu de l'écran ou le point de positionnement de l'image. Ce quad est à peu près au milieu de l'écran. (Pourquoi pas exactement est dit dans la partie suivante.).

**Code**
```
<quad posn="20 20 0" />
```

Si vous laissez la taille, la valeur forfaitaire sera utilisé. Ils sont de taille = "1 1" taille respective = "64 64". Vous obtiendrez un carré avec la moitié de la largeur de l'écran.

Le mieux est d'utiliser toujours posn et sizen, de sorte que le jeu n'a aucune chance à l'arbitraire.

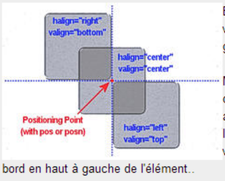
Comme un gadget et de tester le positionnement, j'ai créé un petit script. Avec lui, vous pouvez tester les modifications si vous changez posn, sizen et halign / valign sur un quad. Vous pouvez visiter ce script sur ce ManiaLink: Test Quad )

### La parfaite confusion: Effets de halign et valign

Si vous comprenez tous (au moins un peu), il est temps de mettre un peu de confusion: L'alignement des éléments.

Certains diront: avec halign (alignement horizontal) et valign (alignement vertical) de l'alignement du contenu, on entend, par exemple dans un label où le texte doit être affiché.

Mais ce n'est pas comme ça. Les deux align affectent l'alignement de l'élément lui-même. Pour montrer ce que l'on entend une image:




En vue de l'extérieur de vous dire que l'alignement est exactement l'inverse: si vous utilisez valign = "top" le quad est sur le fond, avec halign = "right", il est à gauche.

Mais si vous voyez de l'avis du quad, il est logique: Avec halign / valign vous définissez qui pointe sur le point de positionnement est trouvé, le point défini avec posn. Si nous utilisons bas et gauche, le point de positionnement est sur le bord inférieur gauche du quad. Les valeurs standard sont halign = "left" et valign = "top". Cela signifie que le point de positionnement par défaut est sur le bord en haut à gauche de l'élément..

LAST PAGE PAGE 1 2 3 4 NEXT PAGE

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/IOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,169 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013